

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL**

DI TK PERTIWI 02 NGARGOYOSO KARANGANYAR

Usulan Penelitian untuk Skripsi S-1

Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh :

NURUL HIDAYATI

A 520 085 011

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap orang tua menyadari bahwa pada hakekatnya anak adalah amanat dari Tuhan Yang Maha Esa yang dipercayakan pada dirinya. Untuk menjaga amanat itu dengan baik maka setiap orang tua wajib mengasuh dan mendidik anak-anaknya dengan baik dan benar agar mereka menjadi generasi yang berakhlak mulia, generasi penerus yang dapat mengangkat harkat dan martabat bangsa serta menjunjung tinggi nilai Agama.

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan sekolah (PP No.27 tahun 1990) sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama Taman Kanak-kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap perilaku, ketrampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar.

Pendidikan didalam lingkungan keluarga merupakan pendidikan yang paling dasar, karena lingkungan itulah pertama kali dikenal oleh anak. Akan tetapi pada saat usia 4 tahun anak mulai kurang puas hanya bergaul dengan keluarga dan ingin memperluas pergaulan dengan anggota masyarakat terdekat. Hal inilah yang mengacu orang tua untuk memberikan kebebasan bergaul dengan masyarakat, akan tetapi yang mempunyai nilai pendidikan,

yaitu dengan cara memasukkan anak pada lembaga pendidikan yang dikenal dengan nama Taman Kanak-kanak.

Kehidupan masa kecil anak mempunyai pengaruh besar dalam kehidupan anak dihari kemudian, demikianlah prinsip yang dipegang oleh tenaga pendidikan di Taman Kanak-kanak sehingga berbagai macam pendidikan dan usaha membantu anak untuk dapat mencapai tujuan hidup atau perkembangan apapun yang dilakukan oleh guru Taman Kanak-kanak.

Karena dunia anak adalah dunia bermain, maka dalam lembaga pendidikan dini (Taman Kanak-kanak) diberikan pelajaran yang dapat merangsang jiwa anak yaitu dengan bermain. Permainan pada anak Taman Kanak-kanak mempunyai pengaruh pada perkembangan pribadi anak itu sendiri. perkembangan ungkapan kreatif, perkembangan aspek sosial dan lain-lain.

Ada berbagai permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun menurun dan mempunyai bermacam- macam fungsi atau pesan dibaliknya Hayuningtyas, (2005: 95-103) Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak- anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk kehidupan bermasyarakat, ketrampilan, kesopanan, serta ketegasan

Salah satu kelemahan pelayanan adalah kurangnya alat permainan di TK. Untuk itu guru diharapkan mampu mengadakan eksplorasi perencanaan

dan mengimplementasikan penggunaan alat permainan. Pendidikan berperan dalam memupuk dan mengembangkan permainan anak, khususnya anak Taman Kanak-kanak.

Dengan program kegiatan belajar Taman Kanak-kanak disebutkan bahwa kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kemampuan dasar meliputi permainan, daya pikir, bahasa, ketrampilan, dan jasmani, pengembangan cipta bertujuan untuk membuat anak mampu dalam bertutur kata, berfikir, serta berolah raga tubuh sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar. Oleh karena itu bermain merupakan daya pikir dan ketrampilan.

Di Taman Kanak-kanak permainan Taman Kanak-kanak sudah berkembang sesuai dengan tahap perkembangan. Tetapi kenyataannya yang ada di Taman Kanak-kanak untuk memajukan anak-anak TK kebanyakan belum kreatif dalam bermain. Hal ini terlihat saat anak disuruh bermain sendiri atau anak disuruh bergerak bebas sesuai dengan irama musik, kebanyakan anak hanya diam atau ada yang meniru permainan temannya. Hal ini disebabkan karena guru Taman Kanak-kanak kurang memperhatikan anak-anak didiknya.

Demikian juga dalam kegiatan permainan, diharapkan anak Taman Kanak-kanak akan berkembang baik sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, maka guru TK harus menguasai permainan tertentu. Anak dilatih gerak dasar, sehingga dapat berkembang. Apabila guru kurang menguasai permainan ini maka anak TK juga akan terhambat.

Dalam mengembangkan permainan anak TK sering mengalami kendala-kendala adalah hal-hal yang dapat menghambat perkembangan anak, secara garis besar hambatan dalam mengembangkan permainan ada dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri anak sendiri dan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar anak itu sendiri, yaitu terletak pada lingkungan makro (kebudayaan masyarakat) maupun lingkungan mikro (keluarga, teman sebaya sekolah). Hambatan atau kendala-kendala di atas dapat menghambat permainan anak TK sehingga kurang optimal.

Permainan merupakan gejala umum, anak-anak suka bermain karena di dalam diri terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Banyak ilmuwan yang berminat meneliti permainan karena mereka menyadari akan pentingnya peranan permainan dalam perkembangan.

Menurut Battelheim (dalam Hurlock, 1978 : 27) permainan dan olah raga adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan- persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Pada mulanya anak lebih banyak melakukan permainan yang individual.

Secara bertahap anak mampu bekerjasama dengan permainan lain sehingga akan lebih memperoleh kepuasan, anak mempunyai minat melakukan permainan individual, mereka juga mulai berminat dengan kegiatan bersama teman-teman yang biasanya diarahkan oleh anak yang lebih besar. Dalam usaha untuk mencapai hasil pendidikan yang baik, alat

permainan untuk anak usia dini merupakan sarana pendidikan yang memegang peranan sangat penting. Lembaga Pendidikan Taman Kanak-kanak tanpa alat permainan yang memadai tidak bisa berfungsi sebagai lembaga pendidikan yang baik. Alat permainan yang sesuai dengan perkembangan anak akan memberikan perasaan senang dan aman serta merangsang anak untuk melakukan kegiatan sehingga anak betah di lembaga pendidikan.

Selain itu permainan juga memberikan anak kreatif pada saat bermain. Anak dikatakan kreatif jika anak ini mampu untuk mengekspresikan diri dan menciptakan suatu bentuk dalam bermain. Kreativitas anak akan berkembang jika anak mempunyai ide-ide, pokok pikiran yang baru, sehingga anak mempunyai kesempatan untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalaman dengan berbagai permainan.

Menurut Barron (dalam Utami Munandar 1969 : 21) kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan / menciptakan sesuatu yang baru, selain itu kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, intelegensi, gaya kognitif dan kepribadian / motivasi, bersama-sama ketiga segi dari alam pikiran ini membantu memahami apa yang melatarbelakangi individu yang kreatif.

Menurut Haefele (dalam Utami Munandar 1992: 21) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Definisi Haefele ini menunjukkan bahwa tidak keseluruhan produk itu harus baru, tetapi kombinasinya. Hidup dalam suatu masa dimana

ilmu pengetahuan berkembang dengan pesatnya untuk digunakan secara konstruktif maupun deduktif. Suatu adaptasi kreatif merupakan satu-satunya kemungkinan bagi suatu bangsa yang sedang berkembang. Untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi, untuk dapat menghadapi problema-problema yang semakin kompleks sebagai pribadi maupun sebagai kelompok atau suatu bangsa kita harus mampu memikirkan, membentuk cara-cara baru atau mengubah cara-cara lama secara kreatif, agar kita dapat survive dan tidak hanyut atau tenggelam dalam persaingan antar bangsa.

Kreativitas menurut Maslow (1967: 27) kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya dan perwujudan / aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan bagi lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan Negara bergantung pada teknologi baru. Untuk mencapai hal itu perlulah sikap, pemikiran dan perilaku kreatif di pupuk sejak dini.

Berdasar latar belakang di atas, penulis mengambil judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tradisional”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masih kurangnya kreativitas anak tentang permainan tradisional pasir.
2. Melalui permainan tradisional pasir dapat meningkatkan kreativitas anak.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah ini adalah:

Masalah yang diteliti terbatas pada, permainan tradisional Pasir terhadap peningkatkan kreativitas anak diTK 02 Ngargoyoso Karanganyar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Apakah melalui permainan tradisional pasir dapat meningkatkan kreativitas pada anak?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui permainan tradisional Pasir.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka peneliti ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam permainan tradisional bermain pasir baik secara langsung atau tidak. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah

Informasi tentang pentingnya permainan tradisional dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia dini, sehingga akan mempermudah dalam memberikan kebijakan- kebijakan mengenai pentingnya permainan tradisional.

2. Bagi guru

pentingnya permainan tradisional dalam meningkatkan kreativitas anak didiknya sehingga akan mempermudah dalam memberikan bimbingan dan pengertian pada anak tentang pentingnya permainan tradisional..

3. Bagi peneliti selanjutnya

hasil penelitian dapat memberikan informasi awal yang selanjutnya bermanfaat untuk dikaji secara lebih mendalam atau lebih ilmiah